MISSION 2GO

1-4 | 5-8 | 9-12 | 13-16 | 17-20

Abgewrackt | Freiflug | Flottenmodus | Ligagebiet | Imperium | Voidpace | Sektor X

STARSLAYERS Vanilla

HERRIN DER KÄFER

Ein Starslayers-Abenteuer von Constantin Hoppe

Hintergrund

Der Planet Tarnara befindet sich fest in Hand eines Minenkonsortiums. Zwar ist der Planet offiziell unabhängig, doch es ist ein offenes Geheimnis, dass das Konsortium eng mit dem Imperium zusammenarbeitet.

Die Bevölkerung wird ausgebeutet und von den Söldnern der Minenbesitzer (die von Imperialen Experten ausgebildet werden) unter Kontrolle gehalten.

Doch nachdem vor einiger Zeit eine freie Starslayer-Flotte einen imperialen Vorposten auf Tarnara ausschaltete, brodelt es in der Bevölkerung und der Drang nach Freiheit wird größer.
Doch noch ist das Minenkonsortium stark und kontrolliert den größten Teil der militärischen Ressourcen auf Tarnara, was sich allerdings bald ändern könnte:

Kara Pond, die Anführerin einiger tarnarischer Rebellen, plant Raubkäfer - eine gefährliche, heimische Käferart - gegen eine Basis des Konsortiums einzusetzen und dadurch an Waffen und Ausrüstung für einen Aufstand zu kommen.

Dafür benötigen die Rebellen jedoch noch eine wichtige Zutat:
Die **Aromadrüse** einer Käfermutter.
Und genau hier kommen die Spielercharaktere ins Spiel...

Der Planet Tarnara

Staubig, trocken und immer von kräftigen Winden heimgesucht - Tarnara ist kein sonderlich gastfreundlicher Planet.

Ganzjährig fegen Stürme über die trockene Oberfläche, die häufig die 100 Stundenkilometer überschreiten und große Mengen Sand und Staub mit sich bringen.

Die Oberfläche Tarnaras ist von zahlreichen Canyons und Schluchten durchzogen, in denen der Wind weniger stark umhertobt.

Hier liegen auch die wenigen Ansiedlungen auf dem Planeten, denn Tarnara beherbergt einige wertvolle Mineralienquellen, wie etwa reiche Taliumvorkommen, die von Minengesellschaften ausgebeutet werden.

Aufgrund der Staubstürme ist Funkkommunikation auf der Oberfläche nur selten möglich und setzt sehr leistungsstarke Anlagen voraus.
Auch Raumschiffe müssen meistens eine Sturmpause abwarten, bevor sie gefahrlos starten oder landen können.

Dust Valley

Diese kleine Minenstadt (12.000 Bewohner, überwiegend Menschen aber auch Skal'Az, Borgoz und Omikroner) liegt am Grund eines gewaltigen Canyons, was sie vor den Auswirkungen der schlimmsten Stürme schützt. Die meisten Behausungen befinden sich auf dem Grund des Canyons, einige wurden jedoch auch in die Felswände gehauen und sind über Aufzüge und Treppen mit der Stadt verbunden.

Die Landung auf dem Raumhafen der Stadt ist nur kleineren Raumschiffen möglich – größere Schiffe könnten, besonders während der häufigen Stürme, mit den Felswänden kollidieren.

Darum verbindet auch ein Schienensystem Dust Valley mit einem mehrere hundert Kilometer entfernten, größeren Raumhafen. Dieses wird regelmäßig von Transportzügen verwendet, die die wertvollen Bodenschätze abtransportieren.

Dust Valley ist der Mittelpunkt von fast 20 Minenanlagen die sich im Radius von ca. 100 Kilometern um die Stadt befinden.

Die Minenarbeiter kommen nach ihrer Schicht her, um sich etwas zu vergnügen, weshalb hier das Klima recht rau ist – Schlägereien in den zahlreichen Kneipen gehören beinahe zum normalen Tagesablauf der Bewohner.

Die Sicherheitskräfte des Minenkonsortiums greifen jedoch nur bei bewaffneten Konflikten ein oder wenn jemand versucht sich am Eigentum der Minenbetreiber zu vergreifen.

Anwerbung

Die Charaktere befinden sich auf dem unwirtlichen Planeten Tarnara. Mit ihrem Raumschiff sind sie vor kurzem auf dem kleinen Raumhafen der Stadt "Dust Valley" eingetroffen.

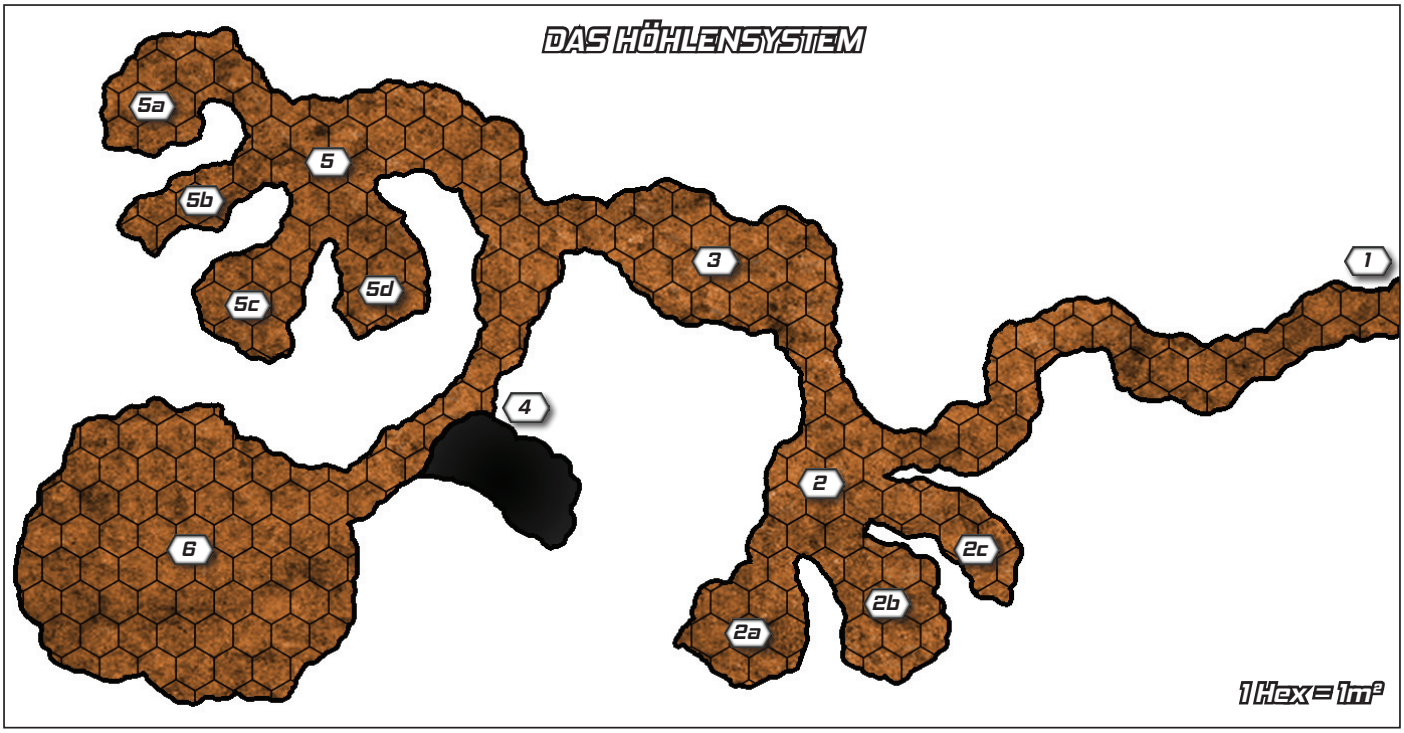
Hier werden sie als Söldner für einen gefährlichen Auftrag angeworben:
Eine junge Frau (die Rebellenführerin Kara) braucht die Aromadrüse einer Käfermutter.

Kara Pond

Kara lebt schon seit ihrer frühesten Kindheit auf Tarnara und hat sich an die raue Umgebung angepasst. Obwohl körperlich eher unscheinbar, weiß sie sich doch zu verteidigen.

Hinweis:
Kara wird im Verlauf der Kampagne weiterhin als Auftraggeberin fungieren. Sollte ihr aus irgendeinem Grund etwas zustoßen, sollte sie durch einen passenden NSC ausgetauscht werden – oder im späteren Verlauf könnten die SC ihre Position einnehmen.

© 2015 Constantin Hoppe



Die tarnarischen Raubkäfer sind eine große Gefahr für die Einheimischen, greifen sie doch in großen Rudeln selbst Menschen an.

Eine Besonderheit stellen jedoch die Käfermütter dar.
Sie kontrollieren die deutlich häufigeren Männchen über Geruchsstoffe und diese suchen dann Futter für "ihr" Weibchen.
Die Weibchen leben meist zurückgezogen in den zahlreichen Höhlensystemen Tarnaras.

Kara sucht eine solche Aromadrüse, um daraus eine Schutzvorrichtung für die heimischen Minenarbeiter herzustellen (gelungene Probe auf GEI+VE -2: Eine Lüge, s.o.). Zufälligerweise kennt sie den Aufenthaltsort einer solchen Käfermutter, konnte jedoch noch bislang keine Freiwilligen für diesen Auftag finden. Sie würde den Charakteren 500 Credits für eine intakte Käferdrüse zahlen – davon 50 pro Charakter als Vorschuss (Kara lässt sich bis auf 750 Credits hochhandeln). Der Auftrag soll vor den Konsortiumswachen geheimgehalten werden, um einen angeblichen Missbrauch der Technologie zu vermeiden.

Reise

Um zu dem Höhlensystem zu gelangen, müssen die Charaktere durch die unwirtlichen Canyons und Schluchten Tarnaras reisen. Dafür kann ihnen Kara ein Raupenfahrzeug stellen. Zwar ist die Reise in dem schlecht gefederten Gefährt unangenehm, aber zumindest hält es den Wind und Staub des Planeten von den Reisenden fern.

Nach einer etwa sechsstündigen Fahrt erreichen die Charaktere den Zugang zu dem Höhlensystem.

Verfolger

Was Kara nicht weiß ist, dass bereits einige Mitglieder der Konsortiumstruppen auf sie aufmerksam geworden sind. Sie haben ihr Fahrzeug bereits mit einem leistungsstarken Peilsender versehen und verfolgen die Charaktere, um mehr über ihren Auftrag herauszufinden.

Insgesamt SC+1 Konsortiumssöldner heften sich an ihre Fersen und können zu einem beliebigen Zeitpunkt ins Geschehen eingreifen.
Spätestens wenn die SC das Höhlensystem wieder verlassen, werden sie an deren Fahrzeug auf sie lauern.

Den Söldnern ist daran gelegen, wenigstens einen der SC lebend zu fangen, um ihn später verhören zu können.

Das Höhlensystem

1 – Eingang: Hier liegt der Eingang zu dem langgestreckten Höhlensystem. Die Höhle ist an keiner Stelle niedriger als 2m, so dass es hier zu keinen Behinderungen kommt. Nach etwa 10m ist es jedoch sehr dunkel, so dass jeder Charakter ohne Nachtsicht oder Lichtquelle -4 auf alle Aktionen erhält, bei denen er sehen muss (bspw. Angriffe).

2 – Südliche Kammern: Hier haben sich mehrere Kammern gebildet, die von den Käfern als Schlafkammern benutzt werden.
In **a)** kann man die angefressene Leiche eines Minenarbeiters finden, der noch einen Helm, eine Nachtsichtbrille und einen leichten Brustpanzer trägt.
Bei **b)** liegen 3 Raubkäfer auf der Lauer.
In **c)** können die Charaktere unter einigem Käferdreck (gelungene Bemerken-Probe) noch ein Schrotgewehr und 23 Bits finden.

3 – Leiche: Hier liegt die Leiche eines imperialen Soldaten, erkennbar an seiner zerfetzten roten Panzerung. Neben der Leiche liegt noch der Sturmlaser des Soldaten (dieser ist beschädigt, kann aber mit einer erfolgreichen Mechatronik-Probe innerhalb von 15 Minuten wiederhergestellt werden). Hier werden die Charaktere von **5 Raubkäfern**, die aus den Gängen kommen, attackiert.

4 – Der Schacht: Hier erreicht die Höhle einen steil abfallenden Schacht. Nur über einen schmalen Sims entlang der Wand lässt sich der andere Ausgang erreichen.
Hier lauern **4 Raubkäfer**, die keine Probleme damit haben, an Wänden und Decken entlang zu krabbeln. Patzt ein Charakter im Kampf, besteht eine Chance von 1-5 auf W20, dass er in den Schacht stürzt. Dieser endet nach rund 12m auf einem weichen Haufen Käferdreck (nur W20/2 Schaden).
Mit einer Klettern-Probe+2 oder einem langen Seil kann sich der abgestürzte SC wieder befreien – alle Käfer erhalten ab hier einen Malus von 2 Punkten auf ihren Angriff auf diesen Charakter, da sein Geruch sie irritiert, gegenüber Menschen erhält er jedoch den gleichen Malus auf Soziale Interaktionen.
Die Mali bleiben erhalten, bis man sich gründlich wäscht.

5 – Westliche Kammern: Auch hier gibt es einige Käferkammern.
In **a)** kann man 3 schlafende Raubkäfer überraschen.
Bei **b)** lässt sich ein weiterer Käfer und Syntoseil mit 30m Länge finden.
Kammer **c)** ist leer und bei **d)** lässt sich bei einem Skelett noch ein funktionstüchtiger Psi-Deflektor Klasse B sowie ein Schwert finden.

© 2015 Constantin Hoppe

6 – Brutkammer: In dieser Kammer lebt die Käfermutter. An der Decke befinden sich weitere Schächte und an den Wänden liegen dutzende kürbisgroßer Eiersäcke.

Die **Käfermutter** wird bis zu ihrem Tod kämpfen und **alle 3 Runden kriechen W20/4 Männchen** aus den Schächten an der Decke hervor, um ihr Weibchen zu schützen.

Sollte ein Charakter auf die gute Idee kommen, die Eier zu entzünden, so werden die Männchen versuchen, die nicht brennenden Eier in Sicherheit zu bringen, anstatt die SC anzugreifen – die Käfermutter wird jedoch weiterkämpfen.

Das Ende?

Sobald die Charaktere die Aromadrüse wieder in "Dust Valley" abgegeben haben, erhalten sie ihre Belohnung.

Damit könnten ihre Erlebnisse auf Tarnara abgeschlossen sein, doch jetzt haben sie die Aufmerksamkeit der Rebellen und ihrer Anführerin geweckt, die vielleicht schon bald einen neuen Auftag für sie parat haben - oder in anderen Worten:

Fortsetzung folgt

NICHTSPIELER-CHARAKTERE

kl -

Tarnarischer Raubkäfer

KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	1
ST:	4	BE:	3	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

14	8+1	9	6	10	-

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
Schwanzstachel	+2	-	-	

Panzerung		TYP			
Chitinpanzer	+1	-		-	-

Tarnarische Raubkäfer

Die etwa hundegroßen Raubkäfer, die die Canyons Tarnaras unsicher machen, sind einzeln keine Gefahr für Menschen.
Jedoch schließen sie sich häufig zu Jagdgruppen zusammen und attackieren dann auch größere Beute.

Die Käfer ähneln Heuschrecken, haben aber auch einen langen, skorpionartigen Stachel, mit dem sie ihre Opfer angreifen.

no -

Tarnarische Käfermutter

KÖR:	8	AGI:	4	GEI:	1
ST:	6	BE:	2	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0

35	13+2	6	5	14	-

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
Schwanzstachel	+2	-	-	

Panzerung		TYP			
Dicker Chitinpanzer	+2	-		-	-

Beute

Aromadrüse

Die Weibchen der Raubkäfer sind deutlich größer, stärker und seltener als die Männchen. Normalerweise verlassen sie nie ihren Bau und werden von ihrer Brut mit Nahrung versorgt.
Stirbt ein weiblicher Raubkäfer, trennen sich ihre Männchen in kleine Gruppen auf, die gelegentlich von anderen Schwärmen aufgenommen werden.

no 1

Söldner des Minenkonsortiums

Die Söldner sind gut geschult und dank ordentlichem Sold hoch motiviert. Ihre Ausrüstung reicht zwar nicht ganz an die von regulärer imperialer Infanterie heran, doch sie sind auch so eine tödliche Gefahr.

KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	5
ST:	1	BE:	0	VE:	1
HÄ:	3	GE:	5	AU:	0

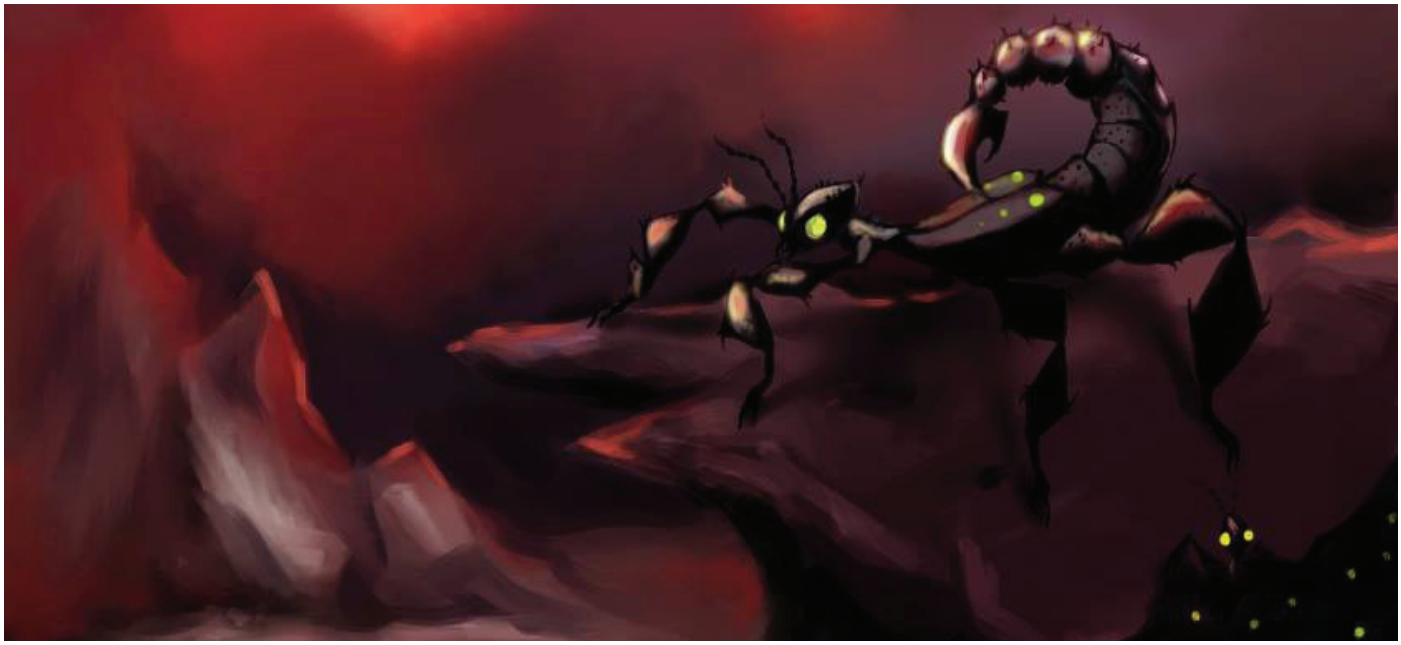
20	10+3	8-1	5	8	13

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
Jagdmesser	+1	-	-	

Fernkampfwaffen			GA			Waffeneig.
Gewehr	+3	-	-4	-	-	KA

Panzerung		TYP			
Helm	+1	L		-1	-
leichter Brustpanzer	+2	L		-	-

Idee & Text: Constantin Hoppe
Layout: Christian Kennig
Zeichnung: Vanessa "Rottencandy"
Lektorat: Simon Burandt



© 2015 Constantin Hoppe